Микроскоп

Фрактальная ролевая игра об эпических сагах
Автор: Бен Роббинс
Перевод: Redrick

Посвящается моему отцу, Майклу Робинсу, первому человеку, которому я рассказал про Микроскоп.

Содержание
ЧТО ТАКОЕ МИКРОСКОП?
Что понадобится для игры
Как пользоваться этой книгой

НАЧАЛО НОВОЙ ИГРЫ
Шаг 1: Общая картина
Шаг 2: Основа истории
Шаг 3: Палитра: добавление или запрет ингридиентов
Шаг 4: Первый проход

ПРОЦЕСС ИГРЫ
Краткий обзор игрового процесса
Выбор Фокуса
Создание истории
Создание истории: Периоды
Создание истории: События
Создание истории: Сцены
Отыгрыш Сцен
Диктовка Сцен
Окончание Сцены
Наследия
Окончание игры

To do:
ПОЯСНЕНИЯ И СОВЕТЫ

ПОСЛЕСЛОВИЕ

Что такое Микроскоп?

Микроскоп действует иначе, чем другие ролевые игры, в которые вы, возможно, играли, так что давайте сразу уточним некоторые моменты:

У вас не будет собственного персонажа.

События игры не будут развиваться в хронологическом порядке. Возможно, будущее будет для вас открытой книгой, а события прошлого станут неожиданностью.

Вы строите историю от большого к малому. Сначала определяетесь с общей картиной, глобальным замыслом истории, а затем углубляетесь в нее и расписываете детали.

Это фрактальная игра.

Так что думайте глобально: перед вами огромная глыба истории, с которой и предстоит играть.

Человечество расселяется среди звезд и создает галактическую цивилизацию…
Молодые нации вырастают на руинах империи…
Древний род королей-драконов угасает, когда во всем мире увядает магия…

Все это – примеры игр в Микроскоп.
В процессе игры в Микроскоп вы создаете эпическую сагу. Хотите поиграть в игру, которая охватыватила бы целиком всю *«Дюну»*, или *«Сильмариллион»*, или восход и падение Римской империи? Это и есть партия в Микроскоп.
Но вы не разыгрываете историю из начала в конец, следуя хронологическому порядку. Вместо этого история развивается от большого к малому. Вы начинаете с общей картины, с наброска того, что произойдет, затем углубляетесь в него и изучаете события вашего замысла, выясняя, как и почему они произошли, тем самым придавая им форму.
Можно скользить вперед или назад, подробно рассматривать или окидывать общим взором все, что пожелаете, бросая вызов границам времени и пространства. Хотите заглянуть на тысячу лет в будущее и увидеть, как на общество повлияло ваше нововведение? Хотите вернуться в детство короля, убийству которого вы только что стали свидетелем, и посмотреть, что сделало его столь ненавистным правителем? В Микроскопе это обычное дело.
У вас есть огромные творческие возможности. По вашему желанию могут восставать и рушиться империи. Создайте утопию своих грёз или разрушьте её в атомном пламени. Эта власть в ваших руках, но помните – вы не одиноки. Каждый участник игры тоже способен на все это.
Вы творите независимо, но не обособленно. Каждый кирпичик, добавленный вами в историю, стоит на том, что ранее построили другие игроки. Вы развиваете их идеи, а они развивают ваши. История может разворачиваться не так, как вы ожидали. Будьте готовы соображать на лету.
Когда вы включаете максимальное увеличение и рассматриваете конкретный момент времени, все игроки делят между собой одну сцену и играют вместе, чтобы узнать что-то об интересном им фрагменте истории. Знала ли команда Икара, что пришельцы – на Титане? Действительно ли повстанцы сфальсифицировали репрессии правительства? Помнят ли рыцари первоначальное значение своих ритуальных клятв? Разыграем это по ролям и увидим.
В процессе игры ваш некогда простой замысел превращается в гобелен с кучей мелких подробностей, полный открытий и смысла. История растет, как снежный ком.

Что понадобится для игры

В Микроскоп играют от двух до пяти игроков, но лучше всего – когда игроков трое или четверо. Не нужно никаких предварительных приготовлений, не нужен ведущий*. Вы можете сыграть отдельную сессию или возвращаться к одной и той же истории, продолжая исследовать её снова и снова.

Вам понадобится стопка карточек и что-то, чем можно писать, плюс место на столе. Небольшие карточки подойдут даже лучше, поскольку занимают мало места.

Как пользоваться этой книгой

Эти правила написаны как пошаговая инструкция, которую можно зачитывать вслух по мере продвижения, но я бы посоветовал хотя бы одному из игроков прочесть правила целиком, прежде чем садиться и играть. Зная общие принципы, которыми руководствуется игра, будет проще понять, как работает каждый кусочек головоломки.

Книга написана так, чтобы (в идеале) в ходе игры, по уши погрузившись в историю, можно было легко открыть любой раздел, быстро найти необходимое правило и вернуться к игре. Правила намеренно столь лаконичны, чтобы не приходилось продираться через стены текста в поисках важных кусков. Примеры выделяются отступами и *курсивом,* а вторичная информация или комментарии поданы на серых врезках.

Пояснения того, почему и как действует Микроскоп, я оставил в приложении. Это интересная информация, накопленная нами за последние два года в процессе этой необычной игры, но для того, чтобы начать играть, она не нужна.

Правила могут показаться скучными и сухими, но лишь потому, что интересная часть, творческая искра, зажигается тогда, когда вы собираетесь вокруг стола и играете.

* GM – прим. переводчика

Начало новой игры

История начинается практически с чистого листа, всего лишь с наброска будущих событий, но по мере действий игроков, добавляющих новые элементы, вы увидите, как на этом фоне проступает все больше и больше подробностей.
В самом начале игроки будут сотрудничать и обмениваться друг с другом идеями, чтобы убедиться, что все хотят играть в один и тот же тип игры, но после подготовки к игре это прекратится. С этого момента игра потребует, чтобы каждый игрок руководствовался только собственным видением того, как должна разворачиваться история.
Иногда придется принимать решения, не зная толком, к чему именно все идет, или будет ли важным то, что вы создаете. Это нормально. Часть удовольствия и заключается в том, чтобы, не обладая полным контролем, удивляться той самой истории, которую вы помогаете создавать, а не планировать эту историю сообща.
Чтобы начать новую игру, выполните следующие шаги:

1) Общая картина
2) Основа истории
3) Палитра – добавление или запрет ингридиентов
4) Первый проход

Шаг 1: Общая картина

Для начала в ходе коллективного обсуждения придумайте краткое описание истории, которую вы хотите создать в процессе игры. Если бы вы искали в учебнике истории, то одно предложение, которое описывает все происходящее, но не раскрывает никаких подробностей, подошло бы. Это должно быть всего лишь одно предложение.

Восход и падение древней империи
Пещерные люди на заре времен основывают первую цивилизацию
Человечество покидает больную Землю и расселяется среди звезд

Выберите что-то глобальное. Для работы вам понадобится большой кусок пространства-времени.
Не волнуйтесь, если ваша идея покажется слишком простой или неинтересной. На данном этапе это нормально. Суть игры в том, чтобы наполнить идею интересными нюансами.

Заготовки историй для быстрого старта

Проблемы с общим наброском вашей истории? Просто выберите одну из трех заготовок, ответьте на вопросы, чтобы подстроить её под себя, и можете начинать.
Отвечайте на вопросы насколько возможно кратко. Не придумывайте лишнего и не начинайте дополнять историю подробностями. Все это произойдет во время игры.

«*Три нации объединяются в единую империю*»

- Что это за нации? Феодальные королевства, примитивные племена, современные сверхдержавы, звездные скопления или колонии на чужой планете?
- Обладают ли народы этих наций единой культурой? Принадлежат ли к одной расе?

«*Беженцы начинают новую жизнь в далеких краях*»

- Где находятся эти «далекие края»? Континент на другой стороне моря, планета, вращающаяся вокруг одинокой звезды, тайное волшебное королевство?
- От чего они бегут? От религиозных преследований, экологической катастрофы, от орды зомби, от гнета темного владыки?

«*Новая сила изменяет общество, разрушая прежние ценности*»

- Что это за сила? Технология, новая религия, появление супергероев, полиция мыслей?
- Если это технология, то какого типа? Пар, порох, индустриализация, нанотехнологии, врата перехода, алхимия атлантов или алфавит?

После того, как вы ответили на вопросы, сформулируйте итог одним предложением и вы получите крупный план вашей истории.

Религиозные беженцы начинают новую жизнь в плодородных землях за пустошами

Можно каждый раз использовать эти точки отсчета, и каждый раз получать абсолютно разные истории, но если вам необходимо большее разнообразие, ниже будет приведен больший список заготовок.

Шаг 2: Основа истории

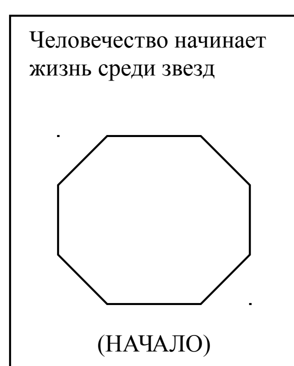
Ваша история будет делиться на **Периоды**. Каждый Период – это очень большой отрезок времени, возможно, десятилетия или века.
Опишите, чем ваша история начинается и как заканчивается. Это ваши начальный и конечный Периоды, основы вашей истории. Позже вы добавите другие Периоды, но все они расположатся между этих двух отрезков.

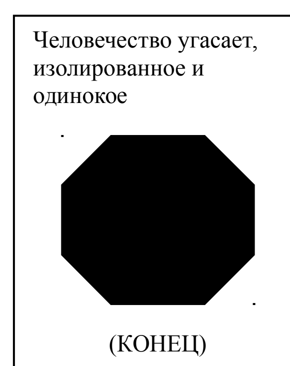
1) Выработайте общее описание каждого Периода, всего пару предложений или абзац, нарисовав четкую картину происходящего в этот временной отрезок.
2) Решите, какой из Периодов Светлый, а какой Темный, в зависимости от того, счастливые ли события происходят в течении этого Периода, или наоборот, трагические. Это **Тон** каждого периода. Тон начального и конечного Периода не должен совпадать.

Первым можно описать любой из двух Периодов. Иногда сначала проще решить, Светлый или Темный Тон у Периодов, а затем посмотреть, какие возникнут идеи.

> *Наша задумка «Человечество покидает больную землю и расселяется среди звезд». Мы решили сделать начальный Период Светлым, а конечный – Темным.*
> *Начальный Период (Светлый): Земля в плохом состоянии, но человечество объединяется, чтобы встретить угрозу и начать новую жизнь среди звезд. Это непросто, но это время надежды и объединения.*
> *Конечный Период (Темный): человечество рассеялось по мириадам звездных систем без централизованной связи и без чувства родства. Изолированная и одинокая, человеческая цивилизация угасает в стагнации.*

Запишите каждый Период на карточке с пустым или заштрихованным кружком для Светлого и Темного Периодов соответственно. Положите карточки на стол вертикально, а не поперек. Не нужно записывать описание целиком, только короткую фразу для обозначения Периода. Напишите «начало» и «конец» внизу карточек, чтобы показать, что это границы вашей истории. Положите начальный период слева, а конечный – справа.





Теперь мы знаем, чем история начинается и чем заканчивается, но не представляем, что происходит в промежутке. В выяснении происходящего, пути, которым история из пункта А приходит в пункт Б, и заключается остальная часть игры.

Шаг 3: Палитра: добавление или запрет ингридиентов

Затем вы отступаете на шаг и создаете **Палитру** истории. Палитра – это список вещей, которые, по мнению игроков, желательно добавить в историю, или, напротив, лучше начисто запретить. Благодаря Палитре игроки достигают соглашения о том, какие детали подходят истории, а какие нет.

1) Сделайте две колонки, «Да» и «Нет». Каждый игрок может добавить один пункт в колонку «Да» или один пункт в колонку «Нет». Добавьте что-нибудь в колонку «Да», если считаете, что другие игроки не задумывались о присутствии в истории подобных деталей, но вы желаете иметь возможность включить их в историю. Добавьте что-нибудь в колонку «Нет», если считаете, что другие игроки могут включить это в историю, но вы не желаете появления в ней подобных деталей. Игроки могут ходить в любом порядке. Не нужно ничего добавлять в Палитру, если вы этого не хотите.
2) Если каждый игрок что-то добавил (неважно, в «Да» или в «Нет»), повторите шаг 1: каждый игрок снова может что-то добавить. Если один из игроков не стал ничего добавлять, остановитесь – ваша Палитра готова. В результате никто не сможет добавить на два пункта больше, чем остальные участники.

Свободно торгуйтесь и обсуждайте содержимое Палитры. Всех должны устраивать пункты в колонках «Да» и «Нет».

- Если что-то находится в колонке «Да», значит, на протяжении остатка игры эту деталь можно включать в историю, даже если она кажется неподходящей. Вы все договорились, что это – часть истории.
- Если что-то находится в колонке «Нет», то ни при каких обстоятельствах эту деталь включать в историю нельзя. Вы все договорились, что этого в истории не будет.

Даже если деталь находится в колонке «Да», она не является частью истории, пока кто-то из участников не введет ее в игру. Пункт из колонки «Да» вообще может не появиться в игре.
Палитра не является исчерпывающим списком того, что появится в истории: это список исключений. Если что-то подходит к сеттингу* (например, волшебники кажутся подходящим элементом волшебного мира), не обязательно включать это в колонку «Да», потому что другие игроки наверняка ожидают появления подобных вещей. Точно так же, если что-то кажется абсолютно неподходящим (волшебники в научно-фантастической истории), не обязательно включать это в колонку «Нет», если вам кажется, что другие игроки не будут добавлять такую деталь. Если вы не уверены, обсудите это между собой.

Один игрок поместил в колонку «Нет» «Пригодные для обитания планеты». Люди вынуждены жить в искусственных убежищах, биокуполах, на космических станциях или кораблях. Другой игрок спрашивает, подойдет ли терраформирование миров, но первый не хочет и этого. Тогда второй соглашается не использовать и терраформирование.
Следующий игрок добавляет «Пришельцев» в колонку «Да». Он не уверен, что остальных интересует существование пришельцев в сеттинге, и желает это выяснить. Другие игроки хотят сохранить космос загадочным,

* fits the setting – решил не мудрствовать лукаво и перевел наиболее общеупотребительным термином (прим. переводчика)

так что после некоторого обсуждения другой игрок добавляет «Контакты с пришельцами» в колонку «Нет». Возможно, в игре и появятся пришельцы, но побеседовать с ними не получится.

Палитра – последняя ваша возможность свободно торговаться и достичь согласия о вашей истории. Ваш выбор говорит другим игрокам о том, в какую игру вы хотите играть, помогает избежать неприятных сюрпризов непонимания позже в процессе игры. Если есть разногласия по поводу деталей, которые вы желаете использовать в истории, сейчас самое время их выяснить и обсудить.

Шаг 4: Первый проход

Коллективные решения закончились. На протяжении оставшейся части игры каждый игрок будет принимать решения самостоятельно и получит существенные возможности формировать историю.

- Теперь каждый игрок может добавить в историю подробностей, создав новый **Период** или **Событие**. Игроки могут делать ход в любом желаемом порядке.
- Чтобы добавить **Период**, поместите его между двумя соседними Периодами и дайте краткое описание того, что происходило на протяжении добавленного Периода. Уточните, Светлый его Тон или Темный.
- **Событие** – это особый элемент, происходящий внутри Периода, например, захват принцем престола или прибытие колонизационного корабля на новую планету. Чтобы добавить новое Событие, выберите Период, который будет содержать его в себе. Если у этого Периода уже есть События, разместите свое Событие перед или после одного из них. Расскажите другим игрокам, в чем заключается Событие. Уточните, Светлый его Тон или Темный.

Создавая Период или Событие, записывайте их на отдельной карточке. Кладите карточки Событий горизонтально (чтобы отличать их от Периодов), под Периодами, которым они принадлежат. Карточки раскладываются в хронологическом порядке – время идет слева направо в случае с Периодами, и сверху вниз в случае с Событиями. Таким образом каждый Период происходит после Периода слева от себя, а каждое Событие – после События над собой.

Человечество начинает новую жизнь среди звезд

(НАЧАЛО)

Массовое заселение чужой сферы Дайсона

«Объединители» завоевывают многочисленные звездные системы

Человечество угасает, изолированное и одинокое

(КОНЕЦ)

Исследовательский корабль «Жаворонок» находит сферу

Солнечные вспышки уничтожают человеческие поселения

Написанное на карточке – всего лишь условная метка описания, данного вами другим игрокам. Рассказанное гораздо важнее написанного на карточке. Всегда сначала расскажите о событиях, убедитесь, что остальные игроки услышали и поняли вас, а затем пишите.

Создание Периодов и Событий подробно описано позднее.

Теперь вы знаете куда больше о своей истории, чем в самом начале, и готовы начать игру.

Процесс игры

Краткий обзор игрового процесса

Перед тем, как приступать к процессу, собственно, игры, следует выполнить шаги, описанные в разделе «Начало новой игры», чтобы заложить фундамент вашей истории.
Решите, какой игрок начнет игру: он становится первой **Линзой**. Если кто-то из вас обучает остальных игре, первой Линзой следует стать именно ему. Можно вручить Линзе в руки большой и заметный предмет, чтобы все за игровым столом помнили, кто является Линзой в данный момент.

1) Объявите Фокус: Линза объявляет текущий **Фокус** игры, ту часть истории, которую вы будете исследовать прямо сейчас.
2) Стройте историю: Каждый игрок делает ход, создавая Период, Событие или Сцену. Первым ходит Линза, следом игрок слева и так далее по часовой стрелке. То, что создают игроки, должно относится к текущему Фокусу. Линза может создать два элемента вместо одного за свой ход, если один из этих элементов содержится в другом: новое Событие плюс Сцену внутри этого События, или новый Период и Событие внутри этого Периода. Благодаря этому Линза обладает бо*л*ьшими возможностями по поддержанию развития Фокуса.
3) Линза оканчивает Фокус: После того, как походил каждый игрок, снова наступает ход Линзы, и игрок-Линза может добавить новый Период, Событие или Сцену (или два элемента, один в другом). Благодаря этому последнее слово о Фокусе остается за Линзой.

После того, как все игроки внесли вклад в Фокус, мы отступим на шаг и взглянем на **Наследия**, элементы истории, которые игроки желают запомнить, чтобы рассмотреть позже:

4) Выберите новое Наследие: Игрок справа от Линзы выбирает какой-то элемент игры, возникший в рамках текущего Фокуса, и называет его Наследием.
5) Исследование Наследия: Тот же игрок создает Событие или соответствующую Сцену, которые относятся к одному из Наследий, неважно, только что созданному или уже существовавшему.
6) Новая Линза: Игрок слева от Линзы становится новой Линзой и выбирает новый Фокус. Шаги повторяются.

Прежде чем новая Линза начнет, можно взять небольшой перерыв и обсудить игру. Поговорите о том, что вам понравилось или что заинтересовало, но не планируйте дальнейшие события.
В общих чертах это и есть вся игра. В следующей части книги каждый шаг описан подробнее.

Выбор Фокуса

Процесс игры может свободно перемещаться из будущего в прошлое и обратно во времени создаваемой истории. Чтобы все игроки по-прежнему продолжали играть в одну и ту же игру, Линза выбирает Фокус, объединяющую тему, которая связывает историю воедино до тех пор, пока следующая Линза не выберет другой Фокус. Фокус может быть чем угодно: личностью, местом, вещью, организацией, Событием, Периодом, концептом – всем, чем пожелаете. Линза может использовать то, что уже появилось в игре или сразу же придумать нечто новое. Если игрок-Линза придумывает в качестве Фокуса что-то новое, обычно он объявляет Фокус, а затем сразу же создает Период, Событие или Сцену, чтобы продемонстрировать, о чем речь.

> *«Новый Фокус будет «крушением «Габриэль Доры». Это затонувший при загадочных обстоятельствах роскошный лайнер, и я создам новое Событие, в котором корабль тонет в водах Северной Атлантики, без выживших, насколько известно…»*

Записывайте каждый Фокус и игрока, который выбрал его, на карточке, чтобы по мере развития истории можно было оглянуться и увидеть, как игроки её исследовали. Если новой Линзе интересен Фокус, который уже появлялся в игре, можно выбрать его снова или выбрать похожий Фокус, который позволит взглянуть на вещи под другим углом.

> *Старым Фокусом был президент Гальвестон, основатель республики Одинокой Звезды. В процессе игры мы обнаружили, что он умер от болезни в своем кабинете. Игрок, ставший новой Линзой, хочет поподробнее это рассмотреть, и выбирает новый Фокус: «Последние дни президенства Гальвестона».*

Выбор Фокуса – могущественный инструмент. Он позволяет вам задавать направление игры. Не стоит сомневаться при выборе Фокуса, даже если вы точно не знаете, чем он интересен. Такие детали обнаружатся в процессе игры.

> **ЕСЛИ ЕСТЬ СОМНЕНИЯ**
> Выберите небольшой, конкретный Фокус, например определенную личность или происшествие, вместо слишком объемного или неопределенного Фокуса. Чем *у*же будет Фокус, тем более подробной и личностной станет история в игре.

Создание истории

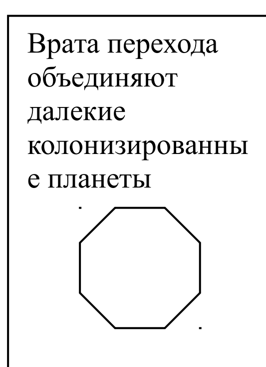
За ваш ход вы можете создать Период, Событие или Сцену (или два элемента, один из которых содержит в себе другой, в случае если вы – Линза). Это кирипичики, которые формируют вашу историю: Периоды показывают общую картину, охватывая большой отрезок истории, События рассматривают историю поближе, исследуя особые происшествия внутри Периодов, а Сцены включают максимальное приближение внутри События и показывают произошедшее посекундно.
Создавая Период или Событие, вы получаете огромные возможности для формирования истории. В свое описание можно добавлять практически все, что угодно, произвольно создавая или уничтожая личности, места и происшествия.

Игрок добавляет новое Событие «Королевская армия разрушает тайную крепость лунных культистов, пытающихся собрать воедино семь частей священного меча Инвиктус.» Ни король, ни культ не упоминались ранее в игре. Игрок только что придумал их, включив в историю.

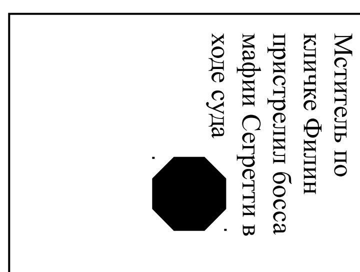
Выбрав вместо Периода или События Сцену, вы отказываетесь от абсолютного контроля и приглашаете других игроков отыграть роль и вместе с вами решить, что же произошло.
В истории ничего никому не принадлежит. Неважно, кто именно создал какой-то элемент истории – в ваш ход вы вольны делать что угодно с чем угодно. Ваше воображение ограничивают только следующие правила:

- Не противоречить тому, что уже было сказано.
- Добавлять в историю элемент, относящийся к текущему Фокусу.
- Не использовать ничего, что находится в колонке «Нет» Палитры.

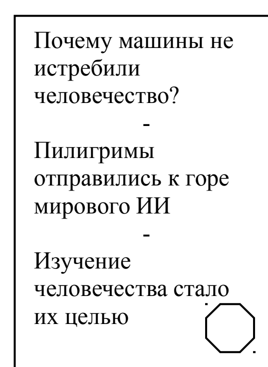
Только игрок, которому принадлежит ход, может дополнять историю. Другие игроки не должны высказывать свои предположения или идеи, и игрок, которому принадлежит ход, также не может просить о помощи. Другие игроки могут и должны просить пояснений, если не представляют себе описанного.



Карта Периода



Карта События



Карта Сцены

Игрок должен объяснить, как описанное им относится к Фокусу. Если это непонятно из описания, другим игрокам следует уточнить.

Игрок-Линза объявил, что Фокусом станет «Падение столицы» во время текущей войны и создал для этого Событие. Игрок может добавить Сцену в это Событие (сражение за городские врата), создать отдельное Собы-

тие (армия, желающая отомстить завоевателям), или даже создать опосредственную Сцену в отдаленном Периоде (спустя тысячу лет археологи исследуют руины столицы).

Нарисуйте четкую картину. Это особенно важно для Событий: другие игроки должны представить происходившее. Другие игроки не могут вносить свои поправки и предложения, но могут и должны задавать вопросы, если в созданном вами элементе есть что-то им непонятное.

«Колония Тарсус уничтожена» - хорошая точка отсчета для События, но она слишком расплывчата. Наблюдай мы за произошедшим с высоты птичьего полета, мы, вероятно, увидели бы, как именно уничтожена колония. Она взорвалась? Её захватили? «Несчастный случай с реактором уничтожил биокупол Тарсус» или «машины-убийцы уничтожили колонию» рисуют более полную картину.

Насколько подробным должен быть рассказ? Хорошее правило по отсеву лишнего – описать то, что было бы видно с высоты птичьего полета. Если вы создаете Период, ваше описание должно охватывать значительный отрезок истории, но не те мелкие детали, которые могут выясниться в рамках События или Сцены. Если вы создаете Событие, приблизьте камеру и опишите происходящее, но не так подробно, как это сделает посекундное описание в Сцене.
Не забывайте подводить итоги. Кажется естественным вместо финала описать начальную ситуацию. Но в Микроскопе игрокам уже известно, чем все закончится. Прежде чем включить приближение и рассмотреть подробности, вы всегда видите общую картину. Даже если игроки никогда не продолжат исследование этой части истории, у них должно быть четкое (хоть, возможно, и упрощенное) понимание произошедшего.

«Президент объявляет перевоборы» - плохое Событие, потому что не говорит нам об итогах. Победил ли он? Проиграл? Результат должен быть легко замете, и поэтому необходимо включать его в описание. Без этой информации описание становится событием без развязки вместо подведения итогов.

Между двумя элементами истории всегда есть место. Если есть два Периода, всегда можно добавить между ними третий, если его описание не будет противоречить уже известным фрагментам истории.

Создание истории: Периоды

Период – наибольший подраздел истории. Это довольно большой отрезок времени, обычно века или десятилетия, в зависимости от вашей истории, как например эра феодальных войн или звездной колонизации.
Чтобы создать новый Период:

1) Решите, когда он происходит: разместите Период между любыми двумя смежными Периодами – Период слева раньше, Период справа – позже.
2) Опишите Период: дайте другим игрокам краткий итог происходившего в это время или общее положение вещей. При необходимости опишите, чем ваш Период отличается от соседних.
3) Скажите, Темный ваш Период или Светлый: объясните, почему Тон отвечает вашему описанию. В выборе Тона нельзя ошибиться, но необходимо объяснить свое решение другим игрокам.

Запишите описание вашего Периода на карточке, положите ее вертикально, нарисуйте пустой или заштрихованный круг для отображения Тона Периода. Не нужно записывать все описание, только короткую фразу для обозначения Периода. Положите карту на выбранное для Периода место в истории.
Ваш мир может радикально меняться от Периода к Периоду. Могут рождаться и умирать королевства, появляться и забываться новые технологии и целые школы мысли. При необходимости не забывайте описать отличия вашего Периода от соседних.

Это происходит перед тем, как колонии построили сеть перехода, но они разработали более быстрые звездные двигатели, с помощью которых от звезды к звезде можно долететь за недели, а не за годы. Межзвездная торговля и путешествия стали обычным делом. Религия «Нового Солнца» из периода «Крестовый поход» распространилась повсюду, но это уже не объект пылкой веры, а всего лишь общие для большинства привычки и традиции, о которых никто не задумывается.

Описание может включать в себя рассказ о том, как новый Период относится к Периодам по соседству. Но даже если вы представляете ваш Период происходящим сразу после или прямо перед другим Периодом, кто-то другой позже может добавить еще один Период между ними, если описание добавленного Периода не будет противоречить уже сказанному.

Уже есть Период «Боги прокляли мир вечной зимой», и вы создаете Период перед ним: «Золотой век процветания, затишье перед проклятием зимы». Вы представляете Период золотого века, ведущий прямо к зиме, но позже другой игрок добавляет Период между этими двумя, в котором кланы возгордились и отказались от священных ритуалов, прогневав богов. Вы такого не ожидали, но новый Период не нарушает ничего, что было описано в других Периодах, так что все в порядке.

Заметьте – вы не указываете в точности, сколько Период длится. Ваше описание может содержать достаточно вольную трактовку протяженности временного отрезка («война, которая длилась поколениями» или «десятки лет после революции»), но никогда не следует считать годы или размышлять о том, как долго что-то происходит.

ПРИМЕР: СОЗДАНИЕ ПЕРИОДА

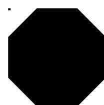
Игрок в свой ход заявляет: «я создаю новый Период после «Перемирия Ульрикса» и перед «Явлением королей Запада». Это время великого ужаса, когда злые духи-призраки овладевают лордами королевства и развращают их, начиная с самого короля. Это время гнета и ужасных деяний, народа, живущего в страхе перед своими некогда благородными владыками. Сиятельные дворы рыцарей стали обителью кошмаров. И, да, Период Темный.»

Другой игрок просит пояснить, как новый Период относится в возникшему в игре ранее: «Происходящее относится и к наследникам Высшего Короля Ульрикса? Я думаю, они достаточно сильны, чтобы сопротивляться таким вещам.»

Игрок, создавший новый Период, не отвечает, посчитав, что на уровне Периода такие детали не заметны. Чтобы прояснить их, кто-то должен включить приближеиие и создать Событие в этом Периоде.

Закончив объяснение, игрок пишет на карточке «Лорды Тени, одержимые нечистью дворяне», рисует Темный круг, и размешает карточку в истории. Ход этого игрока завершился.

Лорды Тени,
одержимые нечистью
дворяне



Создание истории: События

Событие – это определенное происшествие во время Периода, например, праздник или великая битва. Если Период содержит в себе все происходящее на протяжении большого временного отрезка, то Событие описывает происшествия в определенное время в определенном месте. Как и в случае Периода, точная длительность События не слишком важна. Некоторые События могут казаться долгими, другие – очень короткими.
Чтобы создать Событие:

1) Решите, когда оно происходит: поместите Событие в существующий Период. Нельзя размещать События вне Периодов. Если в данном Периоде есть другие События, разместите ваше после или перед одним из них в хронологическом порядке.
2) Опишите Событие: расскажите другим игрокам, что происходит в Событии. Ваше описание должно быть достаточно подробным, чтобы другие игроки получили ясную картину того, что произошло в физическом смысле. Убедитесь, что описали и итог, а не только завязку.
3) Скажите, Темное Событие или Светлое: объясните, почему Тон соответствует вашему описанию. В выборе Тона невозможно ошибиться, но необходимо объяснить свое решение другим игрокам.

Запишите описание События на карточке, положите ее горизонтально, нарисуйте чистый или заштрихованный круг, чтобы отобразить Тон. Не нужно записывать описание целиком, только предложение, достаточное, чтобы напомнить всем о происходящем в Событии. Разместите карточку на выбранном для События месте в истории.
В ходе игры каждое Событие может обзавестись несколькими Сценами внутри себя, каждая из которых раскроет детали произошедшего в Событии.
Если вы начали делать Событие, описывающее часть другого События, вместо этого сделайте Сцену внутри существующего События. Все, что описывает детали или последствия того, что произошло в Событии (например, собрание, на котором планировалась будущая атака, или бегство выживших после этой атаки), скорее всего, Сцена в этом Событии, а не новое Событие.
Избегая излишнего разделения Событий, вы делаете вашу историю удобной и легкой для понимания: вместо того, чтобы сделать несколько карточек Событий, описывающих по сути одно и то же, у вас получается одна карточка События, описывающая общий замысел, и аккуратно собранные возле нее карточки Сцен.

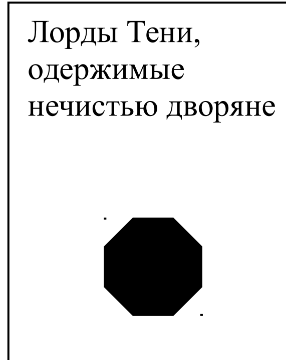
В ходе игры уже было создано Событие «Мститель по кличке Филин пристрелил босса мафии Сегретти в ходе суда». Игрок хочет создать Событие, в котором героя-мстителя за выстрел арестовывает полиция, но другие игроки замечают, что это произошло сразу вслед за Событием, а не годы спустя, и на самом деле это сцена внутри того же События.

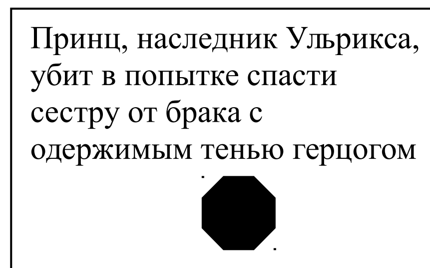
ПРИМЕР: СОЗДАНИЕ СОБЫТИЯ

В ход следующего игрока он говорит: «Я создам Событие «Лорды Тени» в этом Периоде. Принц-воин, прямой наследник Высшего короля Ульрикса проникает в замок одержимого тенью герцога, чтобы спасти свою сестру, которую герцог похитил и планирует на ней женится. Принц и принцесса скрывались и избежали порчи. Событие определенно Темное.»

Он описал ситуацию, но не ее последствия, поэтому другой игрок просит описать известные результаты. «Ну ладно. Принц отчаянно пытается достичь своей цели, но его замечают и убивают. Его сестре не удалось сбежать. Так что Темное.»

Он пишет на карточке: «Принц, наследник Ульрикса, убит в попытке спасти сестру от брака с одержимым тенью герцогом», рисует заштрихованный круг, чтобы обозначить Темный Тон, и кладет карточку под Период «Лорды Тени». Его ход окончен.





Позднее другой игрок решает потратить ход, чтобы раскрыть предпосылки похищения принцессы. Он говорит «Мне интересен этот герцог, похитивший принцессу. Думаю, он не всегда был таким плохим парнем.»

«Я создам Событие ранее в этом Периоде, до того, как герцога заразили духи-призраки. Тогда он был куда моложе и пока еще не стал герцогом. Пока правит его отец, а он всего лишь юный рыцарь благородного происхождения. До сих пор мы не дали ему имени, но сейчас я это сделаю. Давайте назовем его Коллиардом.»

«Событие заключается в том, что принцессу из другого События на лето отправили во владения герцога, чтобы уберечь от возможной опасности при дворе, и герцог назначил своего сына её охранником и рыцарем-защитником. Тогда она была еще девочкой, но несмотря на разницу в возрасте с Коллиардом, они быстро стали друзьями. Она даже по-детски влюбилась в своего защитника. Это Светлое Событие, радостное лето юности.

Другой игрок спрашивает: «Подожди, так выходит, несколькими годами ранее она была желанным гостем в том самом замке, где позже ее заточили? Причем не кто-нибудь, а ее защитник и друг детства?»

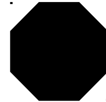
«Да, так и есть.»

«Чувак… даже не знаю, хорошо это или плохо…»

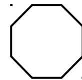
Пока другие игроки обдумывают новые факты о том, что, как им известно, произошло в будущем, текущий игрок пишет «Принцесса проводит лето

под охраной герцога, отца Коллиарда» на карточке, рисует пустой круг, чтобы обозначить Светлый Тон, и кладет карточку под Период «Лорды Тени», но над Событием «Принц, наследник Ульрикса, убит в попытке спасти сестру от брака с одержимым тенью герцогом». Вдобавок он пишет имя герцога Коллиарда на карточке второго События, чтобы было ясно, что речь об одной персоне. Его ход закончен.

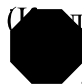
Лорды Тени,
одержимые
нечистью дворяне



Принцесса проводит лето
под охраной герцога, отца
Коллиарда



Принц, наследник Ульрикса,
убит в попытке спасти
сестру от брака с
одержимым тенью герцогом
(Коллиард)



Вы развиваете идеи друг друга…

Описывая Период, Событие или условия Сцены, прорекламируйте их. Донесите свое видение до других игроков. Нарисуйте яркую картинку. Вдохните жизнь в свое описание. Другие игроки не могут наложить вето, но если они не заинтересуются или не поймут вашу идею, они не будут её развивать. В терминах традиционных игр, на это время вы становитесь ведущим*, чтобы заставить игроков поверить в ваш мир. Говорите уверенно, как будто описывая настоящее, то, что вы видите перед собой.

Микроскоп посвящен развитию идей друг друга. У каждого из игроков есть огромные творческие возможности, и они могут создавать целые куски истории самостоятельно, но при этом все-таки зависят друг от друга. Даже если вы стали Линзой, вы не сможете за один ход создать сразу Сцену, содержащее её Событие и содержащий его Период. Скорее вы создадите Событие в созданном кем-то другим Периоде, или Сцену в чужом Событии. Чтобы создать желаемое, вы должны выслушать, что рассказали другие о созданных ими элементах, и подумать, как этими элементами воспользоваться или как их развить.

Иногда это работает в обратном направлении – вы создаете нечто, кажущееся вам глупым или банальным, но оно вдохновляет другого игрока развить это так, как вы и представить не могли. Ваша «скучная» идея может, как снежный ком, разрастись в нечто неожиданное и фантастическое. Так что не бойтесь создавать что-то простое: может быть для кого-то это станет ценным фундаментом.

…но не сотрудничаете.

Ничто не прикончит вашу игру быстрее, чем сотрудничество. Не подказывайте другим игрокам. Можно объяснять правила, но не стоит подавать идеи. Даже если об этом просят, не делитесь с другими игроками идеями. Пускай придумают что-то свое.

Интересуйтесь тем, что создают другие. Задавайте вопросы, просите объяснений. Увидев противоречия, укажите на них, но не стоит делать даже малейших предположений. Вы уже помогли другим, внеся свой вклад в историю. А теперь подождите и посмотрите, как игроки с ним поступят. Оставайтесь невозмутимы.

Если вы сотрудничаете и вместе обсуждаете идеи, у вас выйдет очень предсказуемая и скучная история. Но стоит подождать и дать каждому воплотить свои собственные идеи, они могут направить историю в неожиданное и волнующее русло. Может быть непросто сидеть и смотреть, как другие думают, но результат того стоит. Вам представится шанс непосредственно взаимодействовать друг с другом, разыгрывая Сцены.

Скинуть бомбу на Атлантиду

Или «А можно просто сказать, что этот мужик мёртв?»

Неважно, кто создал сияющий город на холме или кто играл персонажа в последней Сцене: в свой ход вы можете поступать так, как пожелаете. Никто не владеет ничем из истории. Вы можете создать Событие и сказать: «здесь произошло убийство Пророка» или «здесь на тот офигительный город, который вы, ребята, строили, сбросили ядерную бомбу. Бум!» Ваша власть почти неограниченна, пока вы не противоречите уже созданному.

Не сдерживайтесь. Убийство персонажа или бомбардировка города не выбросят их из игры, потому что всегда можно вернуться в прошлое и исследовать происходящее, пока они еще существуют. Что бы вы не сделали, другие игроки смогут вернуться назад и использовать что угодно, так что не бойтесь уничтожать вещи. Ничто не исчезает из ис-

* GM

тории без следа. Прошлое всегда открыто.

Создание истории: Сцены

Сцены – самые малые единицы истории. Они показывают нам происходившее в определенном месте, в определенное время, с определенными людьми. Кроме того, Сцены отличаются от других элементов тем, что игроки создают их не в одиночку – игроки объединяются и разыгрывают сцены по ролям, чтобы определить, что произошло. Вам приходится отказаться от абсолютного контроля, но взамен вы выбираете, какую именно часть истории будут разыгрывать все игроки, привлекая общее внимание именно к тому отрезку, который вам интересен.
Чтобы создать Сцену, сначала вы задаете Вопрос о том, что хотели бы выяснить о происходящем в истории. Цель Сцены – найти ответ на Вопрос. Игроки начинают Сцену без ответа и открывают его в процессе игры. Вопрос может рассказать что-то важное для истории («почему король предал свою страну?»), может дать представление, на что была похожа жизнь на каком-то участке пространства и времени («довольны ли шахтеры астероидов своей тяжелой жизнью?»), или исследовать нечто, не представляющее важности для общего замысла, но интересное игрокам («женится ли солдат на любимой девушке из родного городка?»).
Если вы желаете создать Сцену, но при этом самостоятельно ответить на Вопрос вместо того, чтобы позволить поучаствовать другим игрокам, можно выбрать **продиктованную** Сцену. Диктуя Сцену, вы просто описываете происходящее и рассказываете ответ на собственный Вопрос, как если бы создавали Период или Событие. Создание продиктованной Сцены описано позднее.
Чтобы создать разыгрываемую Сцену, не говорите ничего о своем замысле, просто выполните эти шаги:

1) Объявите Вопрос
2) Подготовьте Декорации
3) Выберите Персонажей (®)
4) Раскройте Мысли (®)

Символ ® обозначает выбор, который совершают все игроки по очереди, двигаясь против часовой стрелки (обратное обычному дли игры направление). Остальные решения принимает создатель Сцены.

Сцена, шаг первый: Объявите Вопрос

Объявите Вопрос, на который ответит эта Сцена. Вопрос – это, в первую очередь, причина создания Сцены, и Сцена не заканчивается до тех пор, пока не найден ответ. Вопрос может быть простым да\нет или требовать более подробного ответа.

Движет повстанцами жажда мести или же стремление к свободе?
Сможет ли Всемирный ИИ воссоздать давно погибшую человеческую расу?
Чем должен пожертвовать каждый маг, чтобы овладеть чарам?
Чем именно является единственная вещь, способная причинить вред богу красоты?

Вопрос может установить какие-то факты или подтолкнуть ход событий к желаемому результату. Если что-то заявлено в Вопросе, это произойдет. Этого нельзя избежать. Формулируйте Вопрос осторожно, чтобы подтолкнуть Сцену именно в том направлении, которое вы желаете исследовать.

Если Вопрос звучит как «почему король предал свою страну?», мы знаем, что король собирается это сделать. Ничто не сможет этого отменить. У вас выйдут абсолютно разные Сцены, если вы спросите «Предал ли король свою страну?» или «Что военачальник предложил королю за предательство своей страны?»

Запишите Вопрос в верхней трети карточки, положите ее вертикально (в отличие от того, как вы кладете События, чтобы можно было различить их). Положите карточку отдельно, чтобы, играя Сцену, каждый мог видеть Вопрос.

Сцена, шаг второй: Подготовьте Декорации

Когда происходит Сцена?: Решите, в каком Событии происходит Сцена. Если в этом Событии уже есть Сцены, разместите ее после или перед одной из них.
Напомните установленные факты: Напомните всем об уже известных вещах, которые относятся к этой Сцене. Не создавайте сейчас ничего нового, просто вкратце расскажите о том, что уже произошло и что, как игрокам известно, произойдет в будущем. Другие игроки могут вам помочь, если помнят, о чем речь.

«Пока еще он этого не сделал, но из описания События мы знаем, что герой собирается заполучить Меч Бурь и победить Колосса.»

Где? Почему? Что только что произошло или Что дальше?: Опишите, где физически происходит Сцена, и что именно происходит. Персонажи здесь по какой-то особой причине? Они собираются что-то сделать? Что происходило до начала Сцены? Если в описании События или формулировке Вопроса есть какие-то особые происшествия, уточните, случаются они раньше или позже.

Сейчас ночная смена на мостике Икара, и капитан, который должен был спать, проверяет свою неопытную команду. Мы знаем, что корабль собирается исследовать планету-призрак, но пока еще этого не произошло. Пока это обычное путешествие.

Сцена, шаг третий: Выберите Персонажей

Требование и запрет на персонажей: Игрок, создавший Сцену, может выбрать одного или двух персонажей, которых кто-то должен будет сыграть в этой Сцене. Также он может назвать одного или двух персонажей, которых в Сцене играть никто не сможет. Это могут быть уже известные игрокам персонажи, или просто описание роли либо отношений («сын доктора»). Запрет на, казалось бы, неотъемлемых персонажей может привести к очень разным Сценам.
Вместо конкретных личностей можно требовать или запрещать категории людей (например, полицию, дворянство или детей). Нельзя запрещать группы отрицанием (например, запретить всех, кто *не является* солдатом), поскольку это создаст требование ко всем персонажам.

> *«Я требую короля и тайного еретика, и запрещаю королевского сына и любого жителя соседнего королевства.»*

Выбор персонажей: (все игроки ®) Каждый игрок выбирает персонажа, которого будет играть в Сцене. Первым делает выбор игрок справа от создателя Сцены, затем игроки по кругу против часовой стрелки (в обратном нормальной очередности игры направлении). Создатель Сцены последним делает выбор. Каждому затребованному персонажу требуется игрок, так что если вы один из двух последних игроков, которые еще не выбрали себе персонажа, вам, возможно, придется взять затребованного персонажа, если его не выбрали до вас.
Вы можете придумать новую личность прямо на ходу или выбрать уже появлявшегося в игре персонажа, даже если ранее его уже играл кто-то другой. Все, что потребуется – несколько слов, чтобы описать персонажа, включая его взаимоотношения с другими персонажами.

> *Голодающий шахтер, любовница короля, подчиненный командиру сил вторжения лейтенант: все это - достаточные для создания персонажа описания.*

Ваша цель – ответ на Вопрос, так что выберите персонажа, который позволит это сделать. С определенными Вопросами некоторые персонажи могут обладать куда большей властью в нахождении ответа, чем другие. Даже если вы не можете выбрать персонажа, который определит ответ, ваш выбор может сказать другим игрокам, в каком направлении вы бы хотели направить Сцену.

> *Если вопрос «Почему стрелок отказался отступать?» и вы выбрали для отыгрыша стрелка, ответ зависит от вас. Вы у руля. Или можно выбрать персонажа, который добавит новые подробности, что повлияют на ответ, например «похищенную девушку стрелка» или «его отца-пацифиста». Что если стрелку угрожают убийством его девушки? Говорил ли ему отец отложить пистолет? Мы еще даже не начали сцену, а котелок уже закипает. Возможных причин может быть множество, но в обязанность продемонстрировать нам причину, по которой стрелок не стал отступать, лежит на том, кто играет стрелка.*

Сцена, шаг четвертый: Раскройте Мысли

Каждый игрок рассказывает одну мысль, имеющуюся у его персонажа относительно грядущей Сцены. Начинает игрок справа от создателя Сцены и далее против часовой стрелки (®, в том же порядке, как и выбор персонажей).

Рассказанная вами мысль может помочь в понимании того, что ваш персонаж собирается делать или чего ожидает. Раскрытые мысли – мощный инструмент влияния на Сцену. Они подсказывают другим игрокам, в каком направлении вы хотели бы видеть развитие Сцены. Не следует раскрывать мысли, которые ответят на Вопрос прежде, чем начнется Сцена. Можно намекнуть или подтолкнуть к ответу, но не давать готового.

> *Навигатору интересно, почему их послали на Корвис 4. Он не верит, что целый корабль отправили только для того, чтобы снять спектрографические показатели.*

Ваши мысли могут касаться персонажей других игроков, но рассказываете вы лишь то, о чем действительно думает или во что верит ваш персонаж. Только игрок, который играет персонажа, определяет, что тот в самом деле сделал или делает.

> *«Навигатор считает, что лейтенант продал их Гегемонии.» Прав он или обвинил не того? Решать игроку, который играет лейтенанта. Мы узнаем это, играя Сцену, или, может быть, когда игрок-лейтенант раскроет свои мысли.*

Теперь вы готовы разыграть Сцену. Создатель Сцены может выбирать персонажей, присутствующих в начале Сцены. Игроки могут ввести своих персонажей в Сцену, когда пожелают.

Опция: Оставаться на заднем плане

Некоторые Сцены получаются лучше с меньшим количеством персонажей. Создатель Сцены не может потребовать меньше персонажей, но любой игрок может выбрать второстепенного персонажа и просто держаться на заднем плане во время Сцены, оставляя значимые действия важным персонажам. Не забудьте сказать другим игрокам о своем выборе.

Опция: Играть Время, как персонажа

Вместо того, чтобы играть обычного персонажа, один игрок в Сцене может выбрать **Время**, особый тип персонажа. Время представляет собой силы или группы людей, подталкивающих ситуацию к определенной развязке, хорошей или плохой.
Варвары у ворот, кавалерия, как всегда вовремя подоспевшая на подмогу, разгневанная толпа, Черная Смерть, рушащаяся экономика – все это может быть Временем.

Один из участников решает играть придворную знать как Время. Они требуют от короля принять решение. Если он не прекратит увиливать, придворные могут взять ход вещей в свои руки.

Время может быть затребованным персонажем, но текущий игрок должен обозначить Время как что-то конкретное (гневные сенаторы, варвары и тд.) вместо того, чтобы просто потребовать «Время». Когда Время раскрывает мысли, они должны касаться того, как или почему оно собирается подгонять события.
В некоторых Сценах Время важнее, чем в других. Одна из обязанностей Времени – вносить в Сцену напряжение. Если Сцена развивается медленно, Время должно выступить вперед и подтолкнуть события к развязке, чтобы заставить других игроков поторопиться и ответить на Вопрос. Это немного похоже на работу ведущего в обычной игре: можно подгонять других, если они никуда не двигаются, но если они активно действуют – следует расслабиться и дать событиям идти своим чередом. Кроме того, играть Время полезно в случае, когда за столом много игроков, но множество персонажей в Сцене ее не улучшит.

ПРИМЕР: СОЗДАНИЕ РАЗЫГРАННОЙ СЦЕНЫ

Есть четыре игрока: Алина, Борис, Вероника и Геннадий. Они весьма удачно расселись за игровым столом в алфавитном порядке, по часовой стрелке, в порядке обычного хода игры (А-Б-В-Г).

Игроки разыгрывают историю, в которой мастера боевых единоборств передают свое искусство из поколения в поколение. Только что походил Борис, так что сейчас ход Вероники. Она говорит: «Давайте разыграем сцену. Вопросом будет «Почему мастер не стал доверять секреты храма именно этому послушнику?». Сцена находится в Событии «Имперские войска уничтожили храм на горе Семи Орлов» в Периоде «Гнет императоров». Я размещу ее перед Сценой, в которой имперский генерал приказал своим войскам пленных не брать.»

(известные факты) «Мы уже знаем, что храм скоро уничтожат, но в Периоде «Войны Тихих Рек» мы видели, что боевой стиль Семи Орлов выжил, хотя целые поколения считали его утраченным.»

(что, где, когда) «Сцена происходит на одной из тренировочных площадок храма, окруженной высокими стенами. Мастер оставил послушника «после занятий», заставляя его выполнять изнуряющие упражнения, возможно, в наказание за какие-то ошибки. Сейчас полдень, беспощадно жарит солнце,

но на фоне возвышается укрытая снегом вершина, холодная и бесстрастная.»

«О, и еще мы знаем, что позже в Событии произойдет нападение на храм, но эта Сцена разворачивается еще прежде, чем монахи узнали о приближающихся войсках. Есть некая напряженность из-за проблем в стране, но не считая этого, для большинства людей сейчас просто обычный день в храме. Правда, мастера видят зловещие предзнаменования. Они обсуждали возможность отослать перспективных учеников с тем, чтобы гарантировать выживание их учения, но никому из послушников пока не говорили.»

(требования и запреты) «Из персонажей я требую послушника и его учителя из Вопроса. Если это не очевидно, они и есть персонажи из описания Сцены. Хмм, я подумывала запретить императорских солдат, но наверное не стану. Я запрещу брата послушника, что говорит о том, да, что у него есть брат, но он не будет присутствовать в Сцене. Не знаю, будет ли это иметь значение, но кажется интересным. Теперь выберем персонажей.»

Выбор игрока происходит в противоположном ходу остальной игры направлении, поэтому ходит Борис, ведь перед Вероникой был его ход. Очередь Вероники наступит последней, потому что она создала Сцену.

Борис: «Я буду мастером. Наверное, за ним окажется последнее слово в ответе на Вопрос. Он относительно молод, может, лет пятьдесят.»

Алина: «Я буду играть лучшего друга послушника, разгильдяя. Его отстранили от тренировок, так что сейчас он прислуживает и выполняет черную работу в храме.» Она выбрала такого персонажа, чтобы появились сомнения, насколько хорошим учеником является послушник.

Геннадий: «Я буду послушником.»

Вероника: «Всех затребованных персонажей уже разобрали, поэтому я буду еще одним мастером храма. Я старый, слепой, мудрый-но-говорящий-загадками парень, таскающийся вокруг с тростью.»

Борис просит Геннадия выбрать имя послушнику, поскольку от него многое будет зависеть. Геннадий спрашивает совета, и обменявшись мнениями, игроки называют монаха Веном.

Игроки раскрывают мысли в том же порядке, в каком выбирали персонажей.

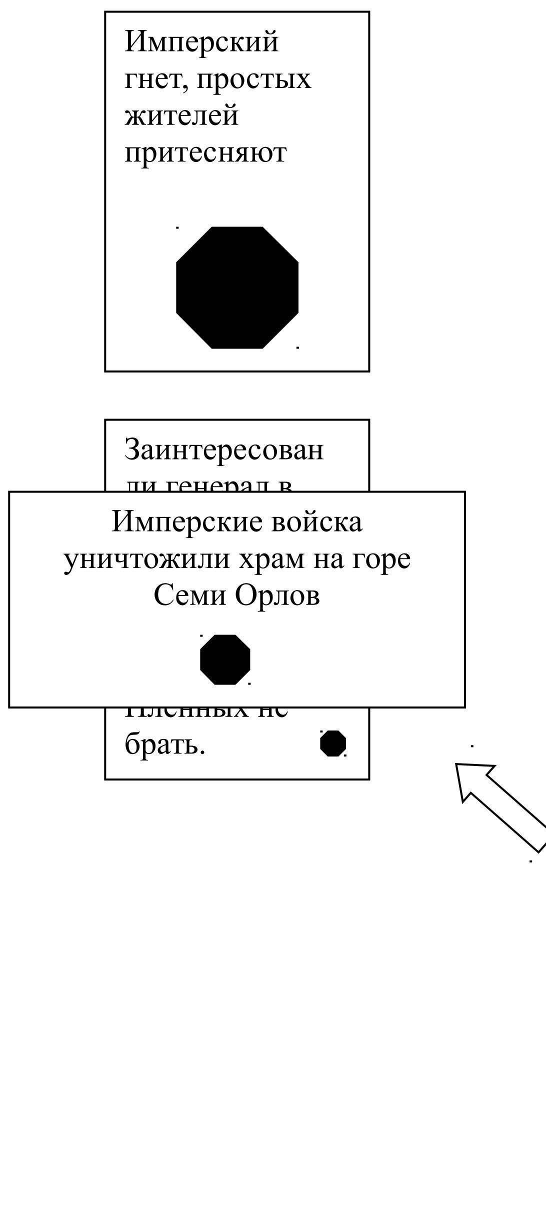
Борис: «Наставник Вена не уверен, что тот в достаточной мере дисциплинирован. Он постоянно витает в облаках.» Другие игроки уточняют, не ответил ли Борис сейчас на Вопрос, что до начала Сцены запрещено. «Хм, может быть. Ладно, забудьте. Мастер опасается за школу, потому что в сердце своем знает – в этом мире выживает только сильный.»

Алина: «Друг-разгильдяй считает, что Вен зря тратит время, изображая прилежность. Лучше бы, как сам друг, не относился к занятиям так серьезно.» Это мнение друга, а не настоящее положение дел.

Геннадий: «Хорошо, Вен втайне стыдится того, что нарушил обет целомудрия. Красавчик!»

Вероника: «Ого! Неплохо. У меня появилась куча идей благодаря этому, но думаю, сейчас я побуду честным человеком. Слепому наставнику интересно, почему учитель Вена задерживает его отбытие в глушь. Выбор был сделан. Время действовать. Он боится, что время уходит. Ну, давайте играть.»

Вероника записывает Вопрос вверху карты, кладет ее вертикально, в средней части записывает Декорации. Сейчас карточка лежит там, где всем хорошо ее видно, но когда Сцена закончится, Варвара запишет ответ в нижней части и положит карточку Сцены под карточку События, над Сценой, которая следует за этой.



Тёмный или Светлый?

Вот вам небольшой секрет: Свет или Тьма абсолютно субъективны. Выбор зависит от того, за кого вы болеете.
Налетчики разграбили процветавший портовый город. Вам кажется, что люди в городе были в большинстве своем хорошими? Если да, то вероятно вы посчитаете Тёмным то, что их стерли с лица земли. Но что, если эти люди были подлыми угнетателями, державшими в повиновении своих соседей с помощью страха и военной мощи? Тогда налетчики покажутся карающей дланью правосудия, явившейся наказать зло, и вы можете решить, что это Свет.
Верных или неверных ответов нет. Главное – объяснить другим игрокам, *почему* вы считаете какой-то элемент Светлым или Тёмным.
В процессе создания истории вы описываете то, что произошло физически, то, что мы увидели бы с высоты птичьего полета («налетчики разграбили город», «президент призывает к реформам»). Выбирая Тон, вы определяете, *какое это имело значение,* по вашему мнению. Вы судите историю, руководствуясь собственным чувством правильного и неправильного, и разъясняете свои суждения другим игрокам.
Когда вы выбираете Тон после завершения Сцены, есть незначительная возможность, что все игроки станут обсуждать только что случившееся, и решать, какое, по их мнению, все это имело значение. Вы не согласитесь. Вы станете спорить. Вы посчитаете, что Сцена Темная, но другой игрок выскажет аргумент, который заставит вас изменить мнение. И это хорошо. Вы приходите к общему мнению о произошедшем, о смысле всей истории.

> **СОМНЕВАЯСЬ**
> Слушайте свою интуицию. Если вы способны объяснить свою позицию, ошибиться в выборе Тона невозможно. Если Сцена не кажется безусловно Светлой или наоборот, Темной, выберите Тон, противоположный Тону Периода.

Отыгрыш Сцен

Каждый игрок контролирует в Сцене какого-то персонажа и использует этого персонажа, чтобы попытаться ответить на Вопрос. Ведущего нет. В ходе Сцены вы можете:

- Отыгрывать роль, описывая то, что ваш персонаж говорит и думает. Если кто-то пытается что-то сделать с вашим персонажем, вы описываете последствия.
- Формировать мир, описывая то, что видит ваш персонаж и его реакции.
- Вводить и играть статистов, если необходимо.

В ходе Сцены **каждый должен пытаться ответить на Вопрос.** Посматривайте на записанный Вопрос, пока играете. Сцена заканчивается тогда, когда игроки узнают ответ. После окончания Сцены вы оглянетесь на произошедшее и решите, Темная Сцена или Светлая.
Если другой игрок описывает, как происходит что-то, напрямую его персонажа не касающееся, а у вас другое представление о том, куда должна двигаться Сцена или каким должен быть мир, вы можете сделать **Замену**, чтобы попытаться это изменить: вы предлагаете альтернативу, и игроки голосуют, чтобы определить, чей вариант произойдет.
Вот и все правила отыгрыша Сцены. Ниже каждая часть расписана подробнее.

Ответ на Вопрос

Сцена заканчивается, когда игроки узнают ответ на Вопрос. Неважно, знают ли ответ персонажи. Если вам кажется, что на Вопрос уже ответили, просто скажите «Эй, по-моему это и есть ответ на Вопрос». Если остальные согласятся, вы закончили Сцену.
Игрок может ответить на Вопрос, если его персонаж что-нибудь услышит или увидит, сделает или скажет, или даже просто о чем-то подумает – все зависит от Вопроса. Вы знаете ответ, но не знаете, как заставить персонажа его раскрыть? Просто опишите то, о чем ваш персонаж думает. Внутренний монолог, который раскроет ответ другим игрокам, достаточно неплохой вариант.

Нельзя изменить будущее

Игра в Микроскоп отличается от многих других игр, поскольку здесь игроки зачастую знают, что произойдет в будущем: знают, что королевство проиграет войну, знают, что колония подвергнется вторжению. Даже формулировка Вопроса может объявлять о вещпх, которые должны будут произойти в будущем. Развернувшееся в Сцене действие не способно изменить установленные факты, зато может изменить представления игроков о том, как или почему случились те или иные происшествия. Исследование того, как именно разворачивались события – довольно интересная часть истории.

Формируя мир: что видишь, то и получишь*

Если в ходе Сцены вы хотите описать какую-то часть мира, не касающуюся непосредственно вашего персонажа, просто опишите, как ваш персонаж ее видит. Этим способом вы способны создать все, что пожелаете – до тех пор, пока будете следовать обычным правилам создания истории (не противоречить уже известному, не использовать ничего из

* отсылка к принципу WYSIWYG

запрещенного в Палитре). Можно описывать неизвестные происшествия или факты о мире или об окружении.

Вы хотите появления флота пришельцев, и поэтому описываете, что ваш персонаж смотрит на сенсорный дисплей и видит появление мигающих точек. Это флот пришельцев!
Вы хотите, чтобы Президент (персонаж, которого никто не играет) оказался андроидом, и поэтому, сразу после того как другой игрок выстрелил в него, вы описываете осмотр тела и электрические цепи и искрящую проводку в ране. Бум! Он андроид.

Кроме того, вы должны описать реакцию вашего персонажа на увиденное или воспринятое. В такой момент вы играете роль, а не рассказываете историю.

«Мой секретный агент отрывает взгляд от тела Президента, не в силах поверить своим глазам. Он говорит: «Не понимаю… как такое может быть?»

Не следует описывать то, что видит персонаж другого игрока, если это не второстепенный персонаж (которого ввели во время Сцены, а не выбрали в ходе подготовки к Сцене). Эти решения остаются другим игрокам.
Когда кто-то описывает увиденное персонажем, не стоит пропускать это мимо ушей. Поработайте с этим. Стройте игру на том, что внесли в Сцену другие. Еще один вариант – намеренно описать что-то не до конца и **отдать пас** другому игроку, позволив ему описать подробности.

Вы описываете, как персонаж замечает на полу гробницы странные руны, и спрашивает другого персонажа: «Док, как думаешь, может эти письмена рассказывают о том, что здесь произошло? Ничего не разберу. Можешь прочесть?»

Правда и слухи

Иногда приходится заставлять своего персонажа произнести вслух подробности о мире, чтобы сделать их правдой. В общих чертах это похоже на описание увиденного персонажем: вы просто рассказываете то, что ваш персонаж уже знает, потому что видел это в прошлом.

Солдат говорит: «Никто не придет на помощь. Седьмой легион уничтожили в ущельях. Мы сами по себе.» Он выглядывает за ограждение в мрачной готовности к последнему бою.

Верным бывает и обратное: вам нужно не описать факты, а выразить личное мнение персонажа. Может даже оказаться, что ваш персонаж полностью ошибался. Персонаж может быть абсолютно убежден в своей правоте, и все равно оказаться неправым, построив выводы на слухах, предположениях и ложной информации. Очень важно дать понять другим, высказываете ли вы факты или только личное мнение персонажа.
Если вы не знаете, как объяснить, что персонаж увидел описанное вами, нельзя позиционировать это как истину. Это может оказаться всего лишь мнением.

«Мой персонаж-солдат говорит «Корсары никак не смогут пробить блокаду. Когда они получат наше сообщение, будет уже слишком поздно.» Но я

не говорю, что это факт. Это просто пессимистичное мнение солдата. Он может ошибаться.»
«Пришельцы дружелюбны, говорю вам! Они опередили нас в развитии на тысячи лет!» Но Сцена происходит до того, как был установлен контакт, так что, несмотря на добрые намеренья, у игрока нет возможности доказать, что его персонаж-ученый действительно знает что-то о пришельцах. Это – мнение, которое не может быть фактом. В дальнейшей перспективе оно может оказаться истинным, а может – и ложным.

Размышления вслух

Если вы хотите установить что-то, как свершившийся факт, но не желаете, чтобы ваш персонаж произносил это вслух, просто расскажите, о чем он думает. Может быть, персонаж не видит смысла об этом говорить, или вы не знаете, зачем ему заговаривать об этом сейчас. Как и Раскрытие Мыслей в ходе подготовки к Сцене, описание мыслей персонажа во время игры – отличный способ продемонстрировать другим игрокам желаемое для вас направление развития Сцены, даже если от персонажей вы это скрываете. Если дать понять другим игрокам, куда вы хотите привести Сцену, они могут вам в этом помочь. Персонажи приходят и уходят, так что не стесняйтесь раскрывать их замыслы.

Десантник Кобб кричит «Мы не можем оставить Лански! Мне плевать, если никто из вас не пойдет. Я сделаю это сам!» Но на самом деле он просто блефует. Он притворяется отчаянным, чтобы скрыть тот факт, что эта неудача – в первую очередь, его вина.

Игра за второстепенных персонажей

У каждого игрока есть основной персонаж, которого он выбирает в ходе подготовки к Сцене, но в дополнение к этому каждый может ввести и играть второстепенных персонажей по мере необходимости. Статистами могут быть личности, появлявшиеся в прошлых Сценах или Событиях, или же персонажа-статиста можно выдумать на лету. Их можно использовать для придания яркости действиям на фоне или для воплощения возможностей отыгрыша, не замеченных вами во время подготовки Сцены. Второстепенные персонажи не обязательно менее важны для мира; это те, кого не выбрали в начале Сцены.

«Ты говорил, что твой сын – один из рыцарей, так? Что ж, думаю, самое время привести заложника. Угадай, кто это будет?»

Второстепенных персонажей, запрещенных во время подготовки Сцены, вводить нельзя. Второстепенного персонажа, вдобавок к вашему основному персонажу, вы играете весь остаток Сцены, или пока не передадите его другому игроку. Избегайте разговоров сам с собой: если ваш второстепенный персонаж должен поговорить с основным, позвольте отыграть его кому-нибудь другому.
В отличие от основного персонажа, другой игрок может использовать Замену и изменить в отношении второстепенного персонажа что угодно, включая действия и мысли статистов. Право собственности в отношении вашего основного персонажа не распространяется на второстепенных персонажей.
Если вы хотите описать, как не особенно важный персонаж совершает какое-то действие, и причин продолжать отыгрывать этого персонажа у вас нет, часто будет проще просто описать подобные действия, как увиденное вашим персонажем, вместо того, чтобы вводить нового персонажа.

Я хочу, чтобы крестьяне бросали в ведьму камнями, пока ее тащат на казнь. Я могу ввести крестьянина как второстепенного персонажа, но вместо этого просто говорю: «Мой торговец видит, как крестьяне подбирают камни и швыряют их в проклятую ведьму. Он испытывает отвращение, но знает, что этого требует вера.» Готово.

Происшествия и взаимодействие с персонажами

Каждый игрок управляет судьбой выбранного в ходе подготовки Сцены персонажа. Если вы желаете, чтобы что-то произошло с персонажем другого игрока, опишите то, что вы пытаетесь сделать, и ожидаемый эффект. Каков будет результат, решит другой игрок.

Игрок говорит, что его персонаж-гладиатор пытается ударить императорав спину и убить его. Игрок за императора должен решить, будет ли император убит, ранен, или сможет увернуться от удара.

Если вы хотите сделать что-то с второстепенным персонажем (который не был выбран в ходе подготовки Сцены), решение о последствиях тоже принимаете вы, кто бы за персонажа-статиста не играл. Это верно даже в том случае, когда вы управляете второстепенным персонажем, собирающимся совершить какие-то действия по отношению к другому второстепенному персонажу: последствия выбирает действующий игрок.

Императора защищают двое преторианцев, второстепенных персонажей, которых ввели в ходе Сцены. Игрок, управляющий гладиатором, описывает, как его персонаж бросается на ничего не подозревающих охранников и убивает их прежде, чем те успевают среагировать. Они – второстепенные персонажи, и то, что ими управляет другой игрок, неважно: исход решает игрок за гладиатора.

Иногда бывает иначе: вы хотите, чтобы другой персонаж сделал что-то с вашим персонажем. Если за другого персонажа никто не играет или это персонаж под вашим контролем, просто опишите его действия и их результат. Если это персонаж под управлением другого игрока, можно просто сказать игроку, что вы хотите от его персонажа, но тогда уже принимать решение будет он. А если это второстепенный персонаж под управлением другого игрока, можно использовать Замену, чтобы заставить его что-то сделать.

Игрок, контролирующий императора, говорит, что восставшие крестьяне прорвались в тронный зал и прикончили его. Император умер, проклиная непостоянство толпы.

Замена: творческий конфликт

Если во время Сцены игрок описывает мир за пределами его персонажа, а у вас появляется другая идея, которая нравится вам больше, можно использовать Замену, чтобы подменить чужую идею своей. Вы как будто отматываете стрелки часов назад и изменяете сказанное другим игроком.

Игрок описывает, как его персонаж-астронавт шарит лучом фонарика внутри дрейфующего космического корабля и видит сломанные терминалы и обломки. Вместо этого вы предлагаете вариант, где корабль сохранился в идеальном состоянии, а его команда все еще стоит на посту, застыв во времени…

В результате вы можете получить желаемый результат. Или не получить. После того, как другие игроки услышат вашу идею, они могут выдвинуть собственные предложения. Когда будут представлены все возможности, игроки проголосуют, чтобы решить, что же все-таки произошло.

- Когда игрок формирует мир, описывая увиденное его персонажем, вы можете заменить это своим описанием. Реакция персонажа все еще зависит от другого игрока.
- Нельзя изменить персонажей других игроков, в том числе нельзя изменять их мысли и действия. Единственное исключение – можно изменить то, что с ними произошло (например, Заменить развитие событий, в котором персонаж был ранен, на то, где он увернулся от пули).
- Относительно второстепенных персонажей под управлением других игроков можно изменять что угодно: их мысли и действия, факты и подробности про них, или произошедшие с ними события.

Замену можно использовать только для того, чтобы изменить только что сказанное. Нельзя вернуться назад и изменить что-нибудь из предыдущей части Сцены. Изменения можно вносить только в ходе Сцены (а не в ходе подготовки Сцены или продиктованной Сцены). Чтобы Заменить события на вашу альтернативу, следуйте этим шагам:

1. <u>Предложение</u>: понятно и кратко изложите предлагаемую вами альтернативу (расскажите вкратце, не отыгрывайте ее целиком). Четко объясните, что именно вы хотите изменить. Не следует торговаться или спорить. Остальные игроки могут попросить пояснений, если им что-то неясно, но не могут добавлять или изменять детали.
2. <u>Дополнительные предложения</u>: итак, есть уже две идеи – то, что изначально было описано в ходе игры и предложенная вами альтернатива. Остальные игроки тоже могут предложить свои варианты, если пожелают. Каждый игрок выдвигает собственное предложение, по одному за раз, в любом порядке. Опять же, делайте их краткими, не торгуйтесь и не обсуждайте их.
   Все предложения должны быть альтернативами основной идее, а не чем-то, что к ней не относится. Вы можете предложить вариант или улучшенную версию идеи другого игрока, если ваша версия будет обладать существенными различиями.
   Нельзя изменять или отзывать свое предложение после того, как оно было внесено. Это касается и первоначальной идеи, возникшей в ходе игры. Даже если чужая идея вам понравилась больше собственной, кому-то могла понравится и ваша, и он проголосует за нее. Количество возможных предложений равняется количеству игроков.
3. <u>Голосование:</u> игроки голосуют, чтобы определить, чья версия воплотится в игре. Голосуют одновременно и без обсуждения. Укажите рукой на человека, предложившего понравившуюся вам идею (возможно, на себя). Укажите одним или несколькими (вплоть до всех пяти) пальцами – чем больше пальцев, тем сильнее ваше желание использовать именно эту идею.
   Вы можете проголосовать за два разных предложения, используя обе руки. Нельзя голосовать двумя руками за одну идею. Если вы в равной степени поддерживаете все идеи, поднимите «Кулак Единства» (или «Кулак Крутизны», потому что «эти идеи все круты»). Кулак всегда позитивен, поскольку если бы каждая идея вам не понравилась, вы предложили бы что-то свое.
4. <u>Определите победителя</u>: посчитайте пальцы. Набравшая большее количество идея побеждает. Она воплощается, остальные нет. Если случилась ничья – побеждает игрок, совершивший первый ход во время подготовки Сцены.
5. <u>Разыграйте результаты</u>: победитель голосования определяет, как будет сыгран результат. Можно *Рассказать*, временно поднявшись над Сценой и описав, как ваша идея воплотилась в жизнь или как это увидели персонажи, или же можно *Разы-*

грать, и позволить каждому отыграть роль, с пониманием того, что должна произойти та версия событий, которая победила в голосовании, и что игроки должны вместе потрудиться, чтобы воплотить ее в историю.
Если в ходе голосования решалось, что видели основные персонажи, игроки этих персонажей описывают их реакцию. Нельзя использовать Замену, чтобы изменить реакцию чужого персонажа.

Когда победившая идея воплотилась в истории, продолжайте играть Сцену как и прежде, до тех пор, пока не будет найден ответ на Вопрос. В рамках одной Сцены можно Толкать множество раз.

Начиная с Замены

Для того, чтобы использовать Замену, не обязательно ждать, пока другой игрок что-то создаст. Можно применять Замену, чтобы иначе описать увиденное персонажем другого игрока (но не его реакцию), или же описать любые подробности о второстепенном персонаже, кто бы им не управлял.

Игрок описывает, как его персонаж готовится ко сну. Вы используете Замену, сказав, что хотите, чтобы персонаж нашел на полу окровавленный нож. Другой игрок может внести контрпредложение, например, что персонаж нашел что-то другое или что не заметил вообще ничего необычного.

Следует объявить, что вы используете Замену, чтобы другие игроки знали, что могут вносить собственные предложения. Для внесения моментального предложения следуйте той же процедуре: кратко опишите свою идею, не обсуждайте ее и не торгуйтесь.
Если контр-предложений нет, голосования не потребуется – вы автоматически побеждаете.

Замена: описание того, что никто не видит

В некоторых случаях вам может захотеться описать что-то, что каждый из персонажей не увидит (по крайней мере, пока). Для такого описания следует использовать Замену, и описывать можно только относящиеся к текущей Сцене вещи.

Сразу после того, как все погрузились в крио-сон, на панели управления замигал светоиндикатор. Это тревожный сигнал, говорящий о том, что на борт проник чужеродный организм. Об этом происшествии никто не знает, поэтому я должен использовать Замену, чтобы включить их в историю.
Есть у кого-то контрпредложения?

Введение неизвестных персонажам вещей и фактов не означает, что они не могут узнать о них позднее. Любой игрок может описать, как его персонаж узнаѐт о них . Если вы хотите сохранить неизвестность, можно использовать Замену и описать развитие событий, в котором ваша тайна остается персонажу неизвестна.
Если же вам хочется описать действия какого-то существа или личности, просто введите второстепенного персонажа и опишите, что он делает, как обычно. В таком случае необходимости в Замене нет.

Я ввожу нового второстепенного персонажа. Это ниндзя-убийца, прячущийся среди деревьев снаружи храма. Она натягивает тетиву лука, пытаясь найти свою цель среди толпы одинаково одетых монахов, но не видит её. Он намерен любой ценой выполнить задание.

Замена: случай «Ты знал об этом»

В ходе Сцены вы можете пожелать описать нечто, что задним числом изменит факты, известные персонажу другого игрока. По сути, вы говорите другому игроку «Ты до сих пор об этом не знал, но твой персонаж все это время был в курсе.»
Это особый случай, поскольку вы изменяете весь смысл тех действий, что совершали персонажи во время Сцены, показывая сделанное и сказанное ими совсем в другом свете. Возможно, вы полностью меняете мотивы персонажей. Другие игроки могут растеряться и потерять нить сюжета.
Правила следующие: если вы хотите описать уже известные персонажу факты, которых игрок этого персонажа не знал, вы должны сказать об этом и сделать Замену, чтобы воплотить вашу идею, даже если в обычном случае в вашей власти было бы ограничиться простым описанием. Вы обязаны четко и недвусмысленно рассказать, что в таком случае будет происходить, и позволить другим игрокам решить, использовать ваш вариант или нет.

Ваш персонаж обсуждает с капитаном задание, и вы хотите заявить, что прежде, чем Сцена началась, корабль получил сигнал бедствия и поэтому совершил посадку на этот астероид. Другие игроки этого не знали, зато знали их персонажи – они получили сигнал бедствия и решили совершить посадку. Вам необходимо сказать, что «персонажи уже знали об этом» и сделать Замену, чтобы использовать такую версию событий.
С другой стороны, если вы скажете, что это было тайное задание, о котором знал только ваш персонаж, в Замене не будет необходимости, поскольку вы лишь описываете вещи, известные вашему собственному персонажу.

К этому правилу нужно обращаться только тогда, когда описание игрока существенно меняет представления остальных игроков о том, что их персонажам известно. Маловажные изменения, или факты, которые не окажут влияния на текущую игру, не в счет.
Обязанность объявить, что описание изменяет известные персонажам факты, и использовать Замену лежит на игроке, который такие изменения вносит; но другие могут и должны указывать, если игрок эту обязанность не выполнил.

<u>ПРИМЕР: ОТЫГРЫШ СЦЕНЫ И ЗАМЕНА</u>

Это следующая Сцена в Событии «разрушение храма на горе Семи Орлов». Вопрос – «Подчинится ли Вен учителю и сбежит или все-таки откажется оставлять товарищей?» Имперские солдаты прорвались через ворота и насаживают монахов на мечи. В этот раз Алина играет мастера, а Вероника – Вена. Борис играет Время в виде вторгшихся солдат, а Геннадий (который и создал Сцену) – другого ученика, который должен увести Вена с горы. Часть Сцены уже отыграли, и мастер только что послал неохотно подчинившегося Вена по тайному тоннелю из храма, оставшись сам, чтобы задержать солдат. Вен колеблется.

Геннадий (Послушник-проводник): -Второй послушник напуган. «Ты же слышал мастера! Если мы не уйдем сейчас, нас постигнет та же участь, что и остальных!»

Вероника (Вен): -Вен разрывается на части. «Мы не можем просто бросить их! Мы должны помочь!» Но решится он не может, так что на Вопрос пока не ответили. Он не уверен, что сможет изменить к лучшему хоть что-то, даже если останется. Бедняга…

Борис (Время в виде солдат): -Все это очень трогательно, но солдаты уже несутся по храму, поджигая его. Их азартные вопли приближаются к укрытию монахов, то что скоро те будут раскрыты…

Алина (Мастер): -Не так быстро! Мастер в одиночку выходит вперед, преграждая солдатам путь. В безупречной концентрации он вытягивает руки, становясь в стойку Горы Семи Орлов. Он знает, что не сможет победить целую армию, но заставит их пожалеть о том дне, когда они ступили в этот храм! Заставит пожалеть! Звучит крик, предвещающий, что сейчас кому-то надерут задницы… И солдаты начинают разлетаться во все стороны!

Геннадий (Послушник-проводник): -Не забывай, солдаты-Время - основной персонаж Бориса, не второстепенный, так что ты заявляешь действие, а он говорит результаты.

Алина (Мастер): -Да, точно. Мастер нападает на солдат, намереваясь выбить их из храма.

Борис (Время в виде солдат): -По-моему, это круто, я не имею ничего против… пока. Солдаты гнали младших послушников как отару овец, но сейчас против них – мастер кунг фу, и роли вдруг поменялись – солдаты гибнут.

Алина (Мастер): -О да!

Геннадий (Послушник-проводник): -И тогда он видит высокую фигуру в одеяниях адепта Желтой Змеи, прокладывающую себе путь между солдат. Послушник напуган, ведь Желтая Змея – сильная школа, и мастер встретил себе ровню.

Борис (Время в виде солдат): -Подожди, ты заявляешь, что другая школа боевых искусств служит императору?

Геннадий (Послушник-проводник): -Мой парень этого знать не может, так что наверняка заявить этого я не могу, но выглядит все именно так.

Борис (Время в виде солдат): -Я хочу использовать Замену. Мое контрпредложение – этот человек использует боевой стиль Желтой Змеи, но одет в причудливое одеяние придворного вместо традиционных одежд своего ордена, и возможно он изгнанник или предатель на службе императора.

Алина (Мастер): -В таком случае выйдет, что у Желтой Змеи нет никаких дел с императором?

Борис (Время в виде солдат): -Пока этого нельзя будет сказать наверняка, но на такую возможность ничто не будет указывать, как вы понимаете. Итак, мое предложение и вариант Геннадия. Еще варианты будут?

Других предложений никто не выдвигает. Игроки голосуют. Побеждает Борис. С помощью Замены изменилось то, что увидел персонаж Геннадия (даже если это видели и другие персонажи), поэтому он описывает свою реакцию на изменившиеся факты.

Геннадий (Послушник-проводник): -Хмм, послушник думает, что это предатель, но это заставляет его еще больше переживать за своего мастера, ведь бесчестный изгнанник не будет связан кодексом своего ордена.

Алина (Мастер): -Ха! Ну-ка подать сюда этого желтопузого! В смысле, мастер видит его и готовится к поединку.

Борис (Время в виде солдат): -Можно я буду играть предателя как статиста? Его придумал Геннадий, так что ему решать…

Геннадий (Послушник-проводник): -Хорошо, давай.

Борис (Время в виде солдат): -Предатель из Желтой Змеи самоуверенно ухмыляется. «Ну наконец-то, монах, который сражается, а не убегает. Так намного лучше. Императорское золото и близко не такая желанная награда, как возможность продемонстрировать, насколько же на самом деле слаб стиль Горы Семи Орлов!»

Алина (Мастер): -А вот за это тебе надерут задницу! Ты же второстепенный персонаж, так что результат описывать буду я. Мастер сокрушает Желтую Змею! Вставьте драматическую сцену поединка кунг фу.

Геннадий (Послушник-проводник): -Не спеши. Я хочу использовать Замену, чтобы изменить судьбу мастера. Предатель почти так же хорош, как и мастер, и совсем не устал. Мастер проигрывает бой.

В голосовании побеждает Геннадий.

Алина (Мастер): -Черт! Ну ладно. Мастер измотан, и падает после жестокого шквала ударов. Кажется, что с ним покончено. И тогда медленно, через силу он встает и решительно бросается на предателя. Он знает, что смотрит смерти в лицо, но намерен погибнуть в бою. Он думает, что старый слепой монах был прав, и находит утешение в том факте, что хотя бы Вену удалось спастись…

Вероника (Вен): -Да, Вен наблюдает за всем этим из тени вместе с другим послушником, и видит, что его мастер в беде. Он не может просто бросить его. Вен возвращается.

Геннадий (Послушник-проводник): -Это и есть ответ. Конец Сцены.

Алина (Мастер): -Эй, я хочу побить этого мужика! Разве нам не нужно решить, как закончится бой?

Геннадий (Послушник-проводник): -Нет. Если мы хотим узнать больше о произошедшем в этом Событии, нужно создать еще одну Сцену.

Диктовка Сцен

Вместо того, чтобы разыграть Сцену, текущий игрок может просто продиктовать случившееся в Сцене. Диктовка Сцен полезна, если вы хотите обладать полным контролем над происходящим, или же в случае, когда отыгрыш Сцены будет неинтересен. На диктуемые Сцены другие игроки влиять не могут.
Пропустите все правила о подготовке и игре Сцен и вместо них сделайте следующее:

1) Объявите Вопрос
2) Решите, на какое место в истории поместить Сцену, и вкратце обрисуйте уже известные факты
3) Расскажите, что произошло, чтобы ответить на Вопрос

Вы можете вводить любых персонажей и рассказывать все, что только пожелаете, но говорите кратко и по сути. Когда закончите, используйте обычные правила, чтобы закрыть Сцену.

ПРИМЕР: СОЗДАНИЕ ПРОДИКТОВАННОЙ СЦЕНЫ

«Я создаю продиктованную Сцену. Вопрос – «Какова цель машин-убийц?» Эта Сцена расположена в Событии, где машины-убийцы напали на колонию, перед той Сценой про побег Ларсена. Битва окончена, повсюду рыщут охотники-убийцы, выискивая выживших, но посреди бойни мы видим более совершенные машины, тщательно собирающие образцы тканей погибших колонистов. Становится ясно, что уничтожение малозначительной колонии было не слишком важнодля машин на самом деле. Они собирают генетические образцы, чтобы изучить человеческую физиологию.»

Игрок записывает Вопрос, Декорации и ответ на карточке Сцены, а затем все игроки решают, Темная Сцена или Светлая.

Окончание Сцены

Сцена заканчивается, когда игроки знают ответ на Вопрос. Если вам кажется, что на Вопрос уже ответили, просто скажите об этом. Не позволяйте себе увлечься действием в Сцене. Вам может быть чертовски интересно, как будет развиваться происходящее в Сцене дальше, например, отомстит ли герой негодяю, который убил его отца, но не стоит затягивать Сцену для того, чтобы это выяснить. Просто создайте потом другую Сцену, фокусирующуюся на интересном вам моменте. Если Сцена движется в никуда, игроки могут согласиться, что она неактуальна, и закончить, не ответив на Вопрос (неудача!).
После того, как Сцена закончилась, была она разыграна или продиктована, сделайте следующее:

> Выберите Тон. Игроки обсуждают произошедшее и выбирают Тон Сцены. Светлый или Темный ее итог? Не следует учитывать будущие последствия, только происходившее во время этой конкретной Сцены.
>
> Если Сцена не кажется безусловно Светлой или безусловно Темной, выберите ей Тон, противоположный Тону содержащего эту Сцену События – Сцене не удалось соответствовать ожидаемому Тону События.

Запишите ответ внизу карточки Сцены вместе с Темным или Светлым кружком, затем положите карточку Сцены под карточку События, в котором находится Сцена. Карточки Сцен размещаются начиная с самых ранних сверху, и заканчивая последними Сценами внизу. Поэтому если в Событии есть другие Сцены, положите их под ту Сцену, за которой они следуют, или сверху той Сцены, которой предшествуют.

Наследия

Наследия – это общие нити, которые могут тянуться сквозь время и влиять на историю. Наследие может принимать различные формы – быть объектом, личностью, местом, родословной, организацией, даже философским идеалом.

> *Идеалы отцов-основателей, свод законов, благородный орден рыцарей, фамильное проклятие, упавший с небес клинок – это все Наследия.*

Вы создаете Наследия, чтобы обозначить вещи, которые не хочется упускать из виду – они кажутся вам интересными. Наследия рассматриваются в ходе специальной фазы игры между Фокусами. Поскольку игроки в фазе Наследий не ограничены Фокусом, она представляет значительные возможности по исследованию именно того, что вам интересно. Как и все прочие элементы истории, Наследия можно вводить в игру и исследовать в процессе.

Выбор нового Наследия

Игрок справа от Линзы вспоминает все, что произошло в последнем Фокусе, и выбирает что-то на роль Наследия. Это должно быть нечто, что появлялось в игре в ходе этого раунда[*], неважно, впервые или же в очередной раз. Вы не создаете ничего нового, просто выбираете что-то уже возникшее в истории. Выберите то, что вам интересно – то, что вы хотели бы рассмотреть попристальнее. Это должен быть какой-то конкретный элемент истории, а не расплывчатый концепт или идея.

> *«Предательство» - неподходящее Наследие, поскольку это общее понятие. Зато «Предательство морских племен» подойдет, поскольку это конкретное происшествие в истории.*

Запишите на карточке Наследие и имя игрока. Сложите карточку пополам и поставьте ее треугольником, чтобы не смешивать с другими карточками.
Если у игрока уже есть Наследие, создать новое он может только ценой удаления старого. Максимальное количество Наследий равняется количеству игроков. Выбранная для Наследия вещь продолжает существовать в истории, она не является только лишь Наследием. Если кто-то из игроков хочет сохранить ваше старое Наследие, сразу же после вашей смены Наследия он может заменить собственное вашим старым Наследием. В случае необходимости процедуру повторить. Ваше имя на карточке Наследия не дает никаких прав собственности на него, кроме права сохранить или сменить Наследие.

Исследование Наследия

Один и тот же игрок выбирает Наследие и создает Событие или продиктованную Сцену о Наследии (НЕ Период или разыгрываемую Сцену). Это не обязательно будет только что созданное Наследие. Поскольку это происходит между Линзами, никаких требований Фокуса нет, только само Наследие. Когда с этим покончено, фаза Наследия заканчивается и следующий игрок становится новой Линзой.

---

[*] Поскольку раньше ничего про round не уточнялось, очевидно, имеется в виду один круг, т.е. последняя очередность ходов начиная с первого и заканчивая последним игроком

Стиль игры: образ мышления при игре в Микроскоп

История будет разворачиваться не так, как вы ожидаете. Оставьте свои предожидания. Вклад других игроков в историю вас удивит, а то, что внесете вы – вероятно, удивит их. Это хорошо. История, к которой вы придете в таком случае, будет куда интереснее, чем спланированная и обговоренная сообща.

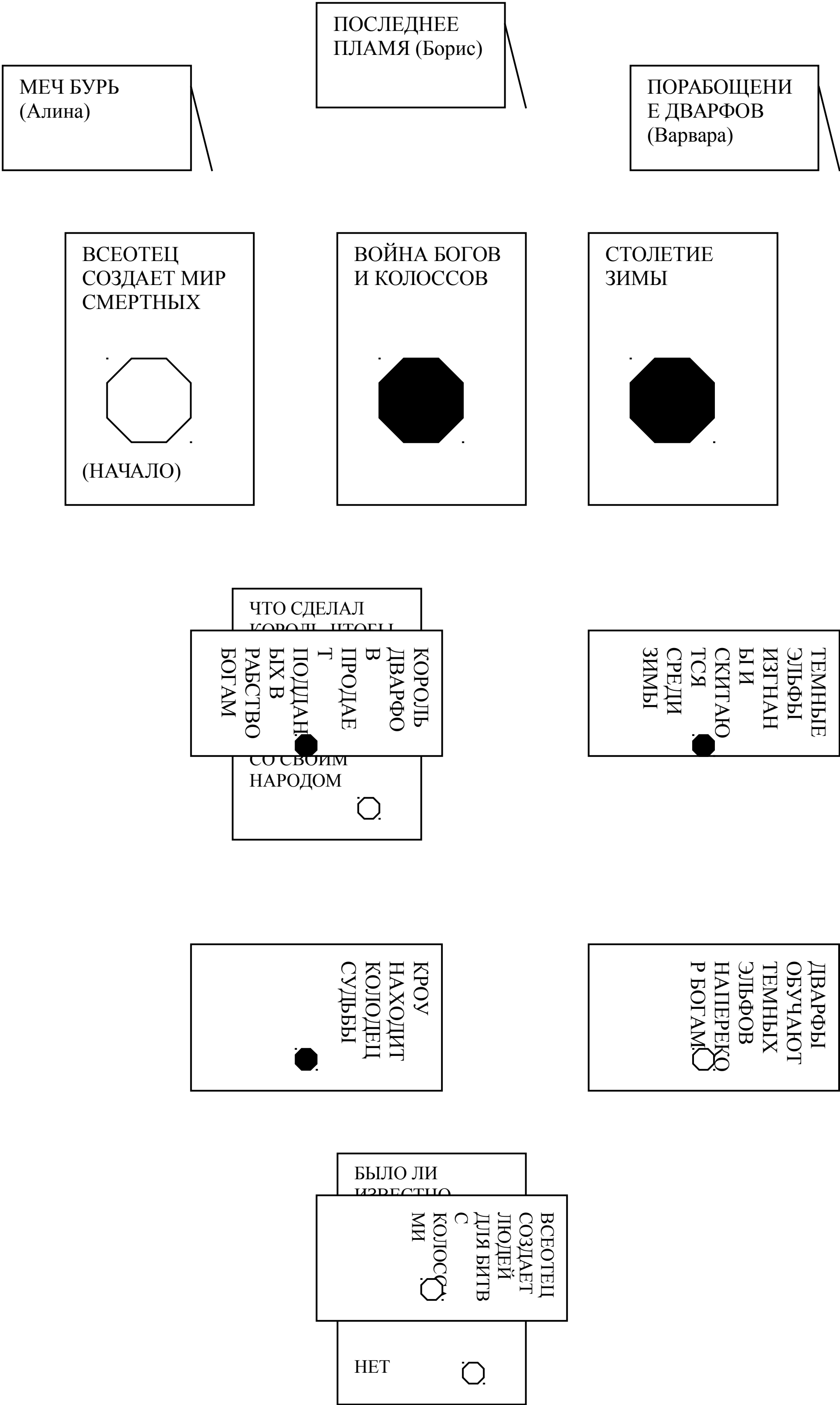
Ни один из игроков ничем в истории не владеет. Другой игрок может взять прекрасный метрополис, который вы с такой любовью описывали, и разрушить его в ядерном огне, но игроки не могут изменить того, что уже происходило. Даже если что-то уничтожено, оно никогда не исчезает из игры, поскольку всегда можно вернуться во времени и исследовать это, пока оно еще существовало. Прошлое никогда не закрывается.

Когда настает ваша очередь добавлять что-то в историю, никогда не торгуйтесь и не обсуждайте свой вклад. Не спрашивайте мнения остальных. Это только ваше решение. У вас есть абсолютная власть. Соответственно, не следует просить другого игрока что-либо изменить лишь потому, что вам оно не по душе. Вне Сцен у вас нет никаких возможностей наложить вето или отменить созданное другими игроками (если их вклад не нарушает правила). Внутри Сцен вы можете Заменять чужие идеи собственными, но не изменять их.

Сначала говорите, потом записывайте. Карточки помогут вам помнить историю, но то, что услышат и запомнят игроки, важнее того, что вы запишете.

Когда другой игрок что-то описывает, и вы не получили четкой картины или не понитмаете, как это вписывается в историю, задавайте вопросы. Просите пояснить. У каждого должно быть четкое представление о том, что добавляется в историю, чтобы использовать это позднее.

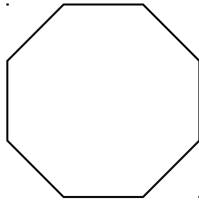
Микроскоп в процессе игры: Гибель Богов



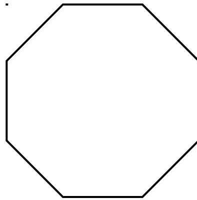
ПАЛИТРА
ДА:
-Богов можно убить
-Все миры связаны физически
-Разумные мечи
НЕТ:
-Воскрешение мерт-вых
-Смертные волшеб-ники

ФОКУС
1) Роман Гураша и Светки
2) Колодец Судьбы
3) Темные эльфы

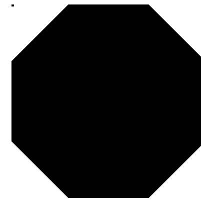
ГЕРОИ СЕМИ КОРОЛЕЙ



РАСЦВЕТ ЧЕЛОВЕЧЕСКИХ КОРОЛЕВСТВ

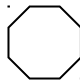


СМЕРТЬ БОГОВ



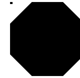
(КОНЕЦ)

ГУРАШ СПАСАЕТ СВЕТКУ ОТ ЧЕРНОГО ЗВЕРЯ



ЧТО ИМЕННО

ДВАРФ-ИЗГНАННИК ПОСЕЩАЕТ КОЛОДЕЦ СУДЬБЫ

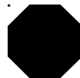


УБИТЬ БОГОВ



КАКОЕ ПРИДАНОЕ

ГУРАШ СПАСАЕТ СВЕТКУ ОТ ЧЕРНОГО ЗВЕРЯ

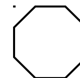


МЕЧ БУРЬ



ПОЧЕМУ

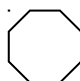
ГУРАШ СПАСАЕТ СВЕТКУ ОТ ЧЕРНОГО ЗВЕРЯ



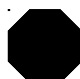
СЛЕДОВАТЬ СОБСТВЕННОЙ СУДЬБЕ



ГУРАШ ПОЛУЧАЕТ МЕЧ БУРЬ



СВЕТКА ОПЛАКИВАЕТ ГУРАША



Окончание игры

Учитывая, что игра заключается в процессе все более и более глубокого погружения в подробности, вас, вероятно, не удивит то, что у игры в Микроскоп нет четко определенного окончания. Нет условий победы, нет цели, за исключением создания чего-то интересного вам. Играйте, сколько пожелаете, и прекращайте когда захотите.

Если приближается время окончания игры, стоит перед началом Фокуса договориться, что это будет последний за сессию. В таком случае, каждый будет знать, что игра скоро закончится, и игроки смогут привести историю к подходящей развязке. Всегда оканчивайте игру фазой Наследия, поскольку она может предоставить отличный эпилог, закрывающий сессию.

Сохранение созданной истории

Окончив игру, вы можете сохранить свою историю в неприкосновенности, просто упорядочив карточки. Сначала возьмите карточку начального Периода, положите под нее первое в этом Периоде Событие со всеми его Сценами, а под них – последующие События и Сцены в них. Затем возьмите карточку следующего Периода и повторите те же действия. Пройдя по порядку и всегда размещая карточки внизу, вы получите всю свою историю в хронологической последовательности.

Захотев поиграть снова, просто разложите карточки, начиная с первого Периода сверху стопки. Когда ориентация карточек изменится, вы поймете, что это новое Событие или Период. Просто не смешивайте карточки.

Продолжение истории

Все еще захвачены разыгранной историей? Наверное, когда вы прекратили игру, идей стало даже больше, чем у вас было в начале. К истории можно легко вернуться и сессия за сессией продолжать исследовать ее.

Следует сделать одну оговорку – не следует добавлять новых игроков в уже начавшуюся игру. Микроскоп требует четкого понимания того, что уже произошло, и уверенности в собственных творческих правах. Как бы вы не подготавливали игроков, не участвовавших в истории с самого начала, они могут ненамеренно противоречить установленным фактам (и вам придется их поправлять, что никому удовольствия не принесет), или же они не будут уверены, что подходит вашей истории, а что нет.